

**PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU
SEBAGAI KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA PURBAKALA**



**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Mata Kuliah Seminar Penelitian
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Disusun Oleh :
ABU A'LA AL ANSHORI
D 300 100 030

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

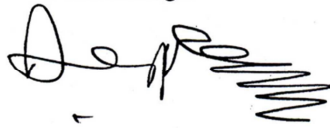
Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
Jurusan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul	: PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU SEBAGAI KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA PURBAKALA
Penyusun	: ABU A'LA AL ANSHORI
NIM	: D 300 100 030

Disetujui untuk di sampaikan dihadapan
Dewan Penguji Dasar Program Perencanaan
dan Perancangan Arsitektur
Jurusan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah di periksa dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



(Ir. Qomarun,MM)

Pembimbing 2



(Rini Hidayati,ST,MT)

LEMBAR PENILAIAN

Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (DP3A)

Jurusan Program Studi Arsitektur

Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU SEBAGAI KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA PURBAKALA
PENYUSUN	: ABU A'LA AL ANSHORI
NIM	: D 300100030

Setelah memenuhi tahap pengujian di hadapan Dewan Penguji

dan dinyatakan: Lulus / ~~Tidak Lulus~~

Dengan nilai angka: 82.86 atau huruf: B

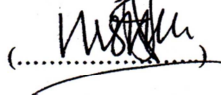
Surakarta,

Pembimbing I : Ir. Qomarun, MM

Pembimbing II : Rini Hidayati, ST, MT.

Penguji : Wisnu S, ST, M.Arch


(.....)

(.....)

(.....)

LEMBAR PENILAIAN TUGAS AKHIR

Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur
(DP3A)

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU SEBAGAI
KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA
PURBAKALA

Penyusun : ABU A'LA AL ANSHORI

Nim : D 300 100 030

Setelah melalui tahap pengujian di
hadapan dewan penguji pada tanggal 10 Juli 2014
Dinyatakan... Lulus ... dengan nilai 73,5 (AB)
44 m

Surakarta, 18/7/2014

Dosen Pembimbing I : Dr.Ir. Qomarun, MM

Dosen Pembimbing II : Rini Hidayati, ST, MT

Penguji I : Yai Arsandrie, ST, MT

Penguji II : Ir. Nurhasan, ST, MT

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ketua Jurusan Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

(Ir. Sri Sunarjono, MT., PhD) .

(Suryaning Setyowati, ST., MT)

LEMBAR PENILAIAN TUGAS AKHIR

**Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur
Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Judul : PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU SEBAGAI
KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA
PURBAKALA**

**Penyusun : ABU A'LA AL ANSHORI
Nim : D 300 100 030**

Setelah melalui tahap pengujian di
hadapan dewan penguji pada tanggal.....
Dinyatakan..... dengan nilai.....

Surakarta, 18.7.2014

Dosen Pembimbing I :Dr.Ir. Qomarun, MM

(.....)

Dosen Pembimbing II :Rini Hidayati, ST, MT

(.....)

Penguji I :Yayi Arsandrie, ST, MT

(.....)

Penguji II :Ir. Nurhasan, ST, MT

(.....)

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmannirrohim.

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ABU A'LA AL ANSHORI
NIM : D 300 100 030
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Teknik/ Program Studi Arsitektur
Jenis penelitian : Laporan Penelitian
Judul : PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU SEBAGAI

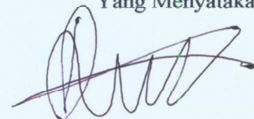
KAWASAN WISATA INTERAKTIF KEHIDUPAN MANUSIA PURBAKALA

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi mengembangkan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/ pengalih formatkan.
3. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
4. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 23 JULI 2014
Yang Menyatakan



(ABU A'LA AL ANSHORI)

**PENGEMBANGAN MUSEUM SITUS DAYU
SEBAGAI KAWASAN WISATA INTERAKTIF
KEHIDUPAN MANUSIA PURBAKALA**

ABU A'LA AL ANSHORI

D 300 100 030

Program Studi Arsitektur , Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417
Email: abduansyori@yahoo.com

ABSTRAKS

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan hasil alam dan beraneka ragam budaya yang bisa memberikan devisa. Sejalan dengan perkembangan dunia pariwisata di Indonesia maka dilakukan usaha-usaha untuk menampilkan hal-hal yang menarik yaitu seperti mendatangkan wisatawan di Propinsi Jawa Tengah, khususnya di daerah Kabupaten Karanganyar. Dalam perkembangannya terdapat perubahan trend dalam dunia pariwisata. Era memasarkan pariwisata dengan harapan mendapat kunjungan wisatawan dalam jumlah yang besar ke suatu daerah tujuan wisata telah ditinggalkan. Selain jumlah kedatangan wisatawan sebagai indikator perkembangan pariwisata tolak ukur lainnya adalah peningkatan kualitas wisatawan.

Pengembangan museum situs di desa dayu sebagai kawasan wisata interaktif kehidupan manusia purba adalah perencanaan bangunan dan lingkungan yang berfungsi sebagai tempat untuk tujuan wisata interaktif di Dayu Kecamatan Gondangrejo yang selaras dengan lingkungan sekitar dengan tidak meninggalkan situs arkeologi di Jawa. Dengan mengangkat kehidupan manusia (bertani, berburu dan bermukim) purba di Jawa.

Tujuan wisata interaktif ini adalah untuk memberi pengalaman para pengunjung agar mendapatkan edukasi sebagai kehidupan manusia purba, yaitu cara-cara berburu, bertani, dan bermukim.

Kata kunci : pariwisata, pengembangan, Museum Situs Dayu

1.1. Latar Belakang

1. Umum

Solo terkenal dengan lokasi situs purbakala dunia yang diakui oleh UNESCO. Tidak hanya batik. Saja, dunia juga mengakui Solo sebagai kawasan situs purbakala. Lokasi-lokasi yang menjadi area wisata situs purbakala saat ini adalah Sangiran, Dayu, Mbukuran, Ngepung dan Plupuh. Masing-masing lokasi itu menjadi devisa di masing-masing pemerintahan daerah, meskipun wilayah administrasi di Surakarta.

Menurut Pipit Puji Lestari, (2012) Museum didirikan dengan tujuan utama melestarikan warisan budaya, bukan hanya melestarikan fisik benda-benda warisan budaya, tetapi juga melestarikan makna yang terkandung di dalam benda-benda itu dalam sistem nilai dan norma. (Tim Direktorat Museum). Sayangnya, walaupun museum mempunyai arti yang sangat penting, kunjungan masyarakat ke museum belum menggembirakan, hanya 2 persen dari jumlah penduduk per tahun. Menurut Direktur Ullen Sentalu Museum, KRT Thomas Haryonagoro kesan museum di masyarakat selama ini adalah tidak atraktif, tidak aspiratif, tidak menghibur.

Keberadaan museum belum mampu menunjukkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan kepada publik. (Yurnaidi, 2009) Makalah ini menyajikan tentang pameran tematik sebagai sarana untuk meningkatkan daya tarik museum sebagai destinasi wisata edukasi. Adapun yang dimaksud pameran tematik di sini adalah pameran yang diadakan di luar pameran rutin harian museum, dengan tema khusus atau pada waktu tertentu. Tema pameran bisa sangat bervariasi sesuai dengan spesifikasi masing-masing museum, karena masing-masing museum mempunyai ciri khas dan keistimewaan tersendiri. Dengan adanya pameran tematik diharapkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum semakin tinggi dengan demikian warisan budaya yang diciptakan pada masa lampau tidak terlupakan.

Menurut dinas pariwisata Karanganyar, (2012). Sejalan dengan perkembangan dunia saat ini, sektor pariwisata adalah salah satu sektor yang begitu penting, oleh karena itu perlu adanya media untuk mempromosikan

kepada dunia internasional bahwa di Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah. Salah satu usaha untuk menampilkan hal-hal yang menarik yaitu seperti mendatangkan wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan asing ke Indonesia.

Wisata juga merupakan industri yang mempunyai beberapa manfaat terhadap ekonomi, sosial budaya, yaitu antara lain :(Dinas Pariwisata Karanganyar), (2014) :

- a. Memperluas kesempatan kerja dan kesempatan berusaha tidak hanya industri pariwisata saja, melainkan di sektor lainnya yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan pembangunan pariwisata.
- b. Meningkatkan pendapatan masyarakat di daerah tujuan wisata yang berasal dari pengeluaran – pengeluaran yang dibelanjakan oleh wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara.
- c. Menimbulkan rasa penghargaan terhadap lingkungan, nilai – nilai budaya bangsa, menghidupkan kembali peninggalan bersejarah yang hampir punah.
- d. Mendorong terciptanya lingkungan hidup yang serasi dan harmonis, karena wisatawan yang tujuan pokoknya berekreasi, menginginkan suatu lingkungan yang menimbulkan suasana baru dari kejenuhan kehidupan sehari – hari mereka.

Dengan meningkatkan kebutuhan di bidang kepariwisataan, maka dalam penyediaan fasilitas-fasilitas pendukung haruslah menyesuaikan, dalam hal ini yaitu peningkatan di sektor pariwisata. Di Indonesia kegiatan wisata dan pembangunan sarana, serta fasilitas kepariwisataan di Indonesia telah di lakukan sejak dahulu. Namun demikian, kepariwisataan modern yang juga dikenal di Indonesia dewasa ini, dapat dikatakan merupakan hal yang relatif baru. Pariwisata modern merupakan salah satu produk Revolusi Industri yang dipelopori oleh Thomas Cook pada tanggal 5 Juli 1841 dengan inclusive tour-nya (paket wisata) dari Leicester – Loughborough p.p. Selain itu, Thomas Cook pada tahun 1867 juga memperkenalkan penggunaan nilai tukar yang dikenal dengan voucher yaitu semacam surat bukti pembayaran. Karena pola perkembangan kepariwisataan yang

terjadi saat sekarang tidak dapat dipisahkan dari kreatifitas Thomas Cook. Sebab itulah, maka ia diakui sebagai Arsitek atau Bapak Kepariwisata Modern.

Pembangunan kawasan wisata bertujuan pula untuk mengenalkan keindahan alam, budaya dan adat istiadat yang luhur dan beraneka ragam kepada bangsa lain. Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu daerah dari tiga puluh lima kabupaten dan kota di propinsi Jawa Tengah. Kabupaten Karanganyar merupakan daerah penghasil produk-produk unggulan di beberapa sektor, seperti pertanian, perkebunan, perikanan, industri besar, dan industri pariwisata. Kabupaten Karanganyar berpotensi sebagai tempat tujuan wisata atau daerah tujuan wisata, hal ini terbukti banyak sekali memiliki asset – asset wisata beragam dan beraneka ragam budaya yang tidak kalah menarik dengan wilayah – wilayah lain yang berada di propinsi Jawa Tengah. Wisata yang direncanakan di Museum situs Dayu ini diharapkan bisa mendukung kegiatan wisata di Kabupaten Karanganyar.

Potensi wisata sebagaimana disebutkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan pengembangan objek wisata yang kiranya tepat untuk Kabupaten Karanganyar sesuai dengan selera pengunjung. Kegiatan bidang pariwisata pada hakekatnya merupakan usaha ekonomi produktif, sehingga produk yang akan diajukan harus merupakan komoditas yang laku dan diminati serta digemari pembeli, agar wisatawan memilih berkunjung lebih lama di Kabupaten Karanganyar.

Seiring dengan meningkatnya pelaku wisata yang melakukan perjalanan wisata, baik wisatawan domestik maupun mancanegara yang mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia, maka dengan berbekal pengalaman dan motivasi yang tinggi tertarik untuk memanfaatkan kawasan museum situs dayu.

Prospek wisata interaktif sangat pesat karena masyarakat membutuhkan pengalaman yang terdapat di kawasan wisata tersebut. Contoh kawasan wisata secara interkatif adalah seperti Dufan, Ancol, dan lain sebagainya.

2. Khusus

Pembangunan museum purbakala di Desa Dayu, Kecamatan Gondangrejo, Karanganyar, ditargetkan selesai pada penguujung 2013. Museum yang didirikan di tempat penemuan fosil gading gajah belasan tahun silam itu dapat mulai dinikmati

wisatawan pada 2014. Hingga saat ini, pembangunan Museum Dayu telah memasuki tahap kedua dengan nilai kontrak sekitar Rp15,5 miliar. Fondasi dan bangunan awal museum telah rampung dikerjakan pada awal 2013. Selanjutnya, PT Trisna Karya, sebagai pemenang tender pembangunan tahap kedua diberi tenggat hingga 1 Desember 2013 untuk merampungkan seluruh bangunan serta akses jalan menuju museum.

Kalau penyerahan kedua pada 31 Mei 2014. Tapi akhir tahun ini semuanya sudah harus selesai. Menurut Irman, saat ini para pekerja tengah fokus membangun akses jalan menuju museum. Sementara itu, pembangunan gedung museum belum dilanjutkan. Berdasarkan pantauan kerangka bangunan museum telah berdiri kokoh di tengah area persawahan Desa Dayu. Terowongan di bawah museum masih tergenang air karena letak persis di samping sungai. Camat Gondangrejo, Suhardi, mengungkapkan museum itu bakal dikonseptkan layaknya Museum Sangiran, tapi dalam ukuran yang lebih kecil. “Nanti akan dilengkapi diorama, ruang pameran dan studio, ya sama seperti Sangiran.

Koleksi purbakala yang ditemukan di desa ini, yang sekarang di simpan di Sangiran juga akan di pindah ke Museum Dayu,” ujar dia. Namun, Suhardi mengaku tidak tahu menahu ihwal pelaksanaan pembangunan lantaran seluruh kebijakan berada di tangan Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Pusat. Pihaknya hanya mendapat surat pemberitahuan dari BP3 tentang rencana pembangunan Museum Dayu. “Saya kan hanya tuan rumah, kalau yang punya kerja itu pusat, nanti seluruh pengelolaan juga di tangan pusat,” ungkapnya. Kendati tidak memiliki wewenang dalam pengelolaan, Suhardi merasa senang dengan pendirian museum purbakala di desa itu. Menurutnya, keberadaan museum itu akan mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar. Museum Dayu dipercaya mampu merubah kondisi desa gersang itu menjadi kawasan wisata yang maju. Oleh sebab itu, dia berniat membekali warga Dayu dengan keterampilan supaya dapat menghasilkan cenderamata yang dapat dijual kepada wisatawan. Suhardi juga akan memberikan pembinaan usaha kuliner khas daerah Dayu, kami juga akan memberi pelatihan Bahasa Inggris untuk masyarakat sekitar supaya Dayu bisa berkembang menjadi desa wisata seperti di Bali,” pungkask dia.

Berikut ini adalah data dari kunjungan wisatawan yang datang ke tempat wisata di Kabupaten Karanganyar.

**Tabel 1.1. Data Kunjungan Wisatawan Untuk 5 (lima) Tahun Terakhir
Kabupaten karanganyar Tahun 2007-2011**

NO	NAMA OBJEK	2007	2008	2009	2010	2011
1	Grojogan sewu	348.461	285.974	382.268	247.952	320.916
2	TR. Balekambang	33.200	20.206	18.119	16.629	14.366
3	Camping Lawu	3.730	1.510	0	0	
4	Candi Sukuh	22.220	21.716	18.157	24.032	24.998
5	Candi Ceto	15.411	15.659	21.378	16.272	22.303
6	Puncak Lawu	4.517	4.436	3.303	37.275	3.229
7	Pringgodani	6.747	7.381	6.482	4.571	2.456
8	Sekipan	6.747	3.751	4.639	2.855	2.532
9	Wn.Gunung Bromo	6.164	4.738	3.501	2.000	3.082
10	Jabal Kanil	103	0	0	0	0
11	Cumpleng	103	64	0	402	558
12	Sapta Tirta	4.784	6079	4.206	4.468	4.550
13	Air Terjun Jumog	67.779	46.439	47.374	49.560	47.639
14	Air Terun Parangijo	29.846	22.326	35.123	37.275	33.453
15	Agrowisata Sondokoro				376.898	396.475
16	Outbond Griya Gayatri				3.824	6.197
17	Outbond Amanah				10.859	13.740
18	Astana Mangadeg				12.005	6.870
19	Astana Giribangun				168.135	172.882
20	Pura Pamacekan				6.415	3.355
21	BPTO				2.058	4.435
	Jumlah	549.812	438.967	544.544	989.484	1.084.036

Sumber : Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga, Kabupaten Karanganyar, 2012

Tujuan wisata interaktif ini adalah untuk memberi pengalaman para pengunjung agar mendapatkan edukasi sebagai kehidupan manusia purba, yaitu cara-cara berburu, bertani, dan bermukim.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan kawasan museum situs dayu sebagai kawasan yang ada peninggalan manusia purba melalui wisata interaktif diorama pertanian kuno sehingga mampu mengedukasi di desa dayu, kecamatan gondangrejo, kabupaten karanganyar?

1.3. Persoalan.

- Dimanakah lokasi yang tepat untuk dijadikan tempat pengembangan?
- Ruang apa saja yang dibutuhkan?
- Teknologi bangunan seperti apa yang sesuai ?
- Bagaimana tampilan bangunan dan lansekapnya?
- Bagaimana tata bangunan dan tata masanya?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan.

- Menemukan lokasi yang tepat untuk pembangunan situs dayu
- Menemukan ruang yang sesuai dengan pengembangan museum situs dayu
- Menemukan system, struktur, utilitas, dan lain sebagainya yang sesuai untuk kawasan wilayah dayu
- Menemukan konsep tampilan bangunan dan lansekap yang sesuai dengan judul diatas
- Menemukan tata bangunan dan tata masa yang sesuai dengan lokasi

1.4.2. Sasaran

- Menghasilkan buku konsep DP3A tentang pengembangan museum situs dayu sebagai kawasan wisata interaktif kehidupan manusia purba
- Menghasilkan dan mendapatkangambar yang sesuai dengan pengembangan museum situs dayu sebagai kawasan wisata interaktif kehidupan manusia purba

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1. Batasan

Batasan permasalahan dan persoalan dalam penulisan adalah ilmu arsitektur dan disiplin ilmu yang lain yang mendukung dalam proses perancangan.

1.5.2. Lingkup

Pembahasan mengarah pada bangunan masa kini dan masa kuno.

1.6. Keluaran/ Desain yang dihasilkan

Desain yang dihasilkan adalah sebuah Kawasan diorama berbasis edukasi yang bisa mewadai kegiatan yang terkait dengan museum situs dayu.

1.7. Metode Pembahasan

1.7.1. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pencarian lewat buku – buku pedoman, studi pustaka serta referensi lain.

b. Observasi

Pengamatan langsung terhadap objek yang menjadi kasus.

c. Interview

Mengadakan wawancara terhadap pihak yang terkait.

d. Studi Komparatif

Mengamati ke beberapa museum sangiran di Jawa Tengah dan diorama pertanian di daerah lain.

1.7.2. Pengolahan Data

a. Identifikasi Data

b. Analisa Data

Pengamatan data dengan mempertimbangkan potensi – potensi yang dapat mendukung penulisan proposal.

c. Sintesa

Hasil dari analisis dapat dibuat dalam bentuk kerangka yang berupa deskriptif.

d. Hasil

Hasil akhir berupa konsep hasil penelitian yang dipadukan dengan referensi yang ada sebagai dasar perencanaan dan perancangan.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan ini dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan meliputi pembahasan pengertian judul dan sub judul, latar belakang masalah, permasalahan, persoalan, tujuan dan sasaran, lingkup dan batasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi referensi dan landasan teori dan buku yang membahas perencanaan kawasan diorama pertanian kuno

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN

Pada bab ini berisi tinjauan umum dan khusus lokasi, serta yang berkaitan dengan objek kegiatan yang dilanjutkan dengan studi lingkungan kawasan yang akan direncanakan.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisa dan konsep makro serta analisa mikro, yang terdiri diantaranya : analisa dan konsep site, analisa dan konsep keruangan, analisa dan konsep massa, analisa dan konsep tampilan arsitektur (interior dan eksterior), analisa dan konsep struktur dan utilitas, analisa dan konsep penekanan arsitektur.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Museum

2.1.1. Pengertian Museum

Sebagaimana sudah dijelaskan pada bagian pendahuluan bahwa museum adalah Sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya

2.1.2 Fungsi Museum

Fungsi museum menurut rumusan ICOM. Museum mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah
2. Pusat penyaluran ilmu untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni
4. Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Obyek wisata
6. Media pembinaan pendidikan kesenian dan Ilmu Pengetahuan
7. Suaka Alam dan Suaka Budaya
8. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan
9. Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YM

2.1.3 Macam dan jenis Museum Di indonesia

- a. Berdasarkan type ;
 - Museum ilmu-ilmu alam
 - Museum teknologi dan industri
 - Museum purbakala
 - Museum ilmu antropologi
 - Museum seni rupa
 - Museum sejarah seni rupa
 - Museum sejarah

Berdasarkan jenis museum di indonesia maka musium situs di dayu termasuk pada museum situs.

b. Berdasarkan tingkat dan luas koleksi:

- Museum internasional
- Museum nasional / negara
- Museum regional/ provinsi
- Museum lokal

c. Berdasarkan sistem penggolongannya:

Menurut SK Menteri P Dan K, No.079/1975, bagian XLVI pasal 728, dapat digolongkan:

- Museum milik pemerintah
- Museum milik swasta
- Museum milik pemerintah, diluar Departemen P dan K

Berdasarkan penggolongannya, maka museum situs dayu termasuk museum milik pemerintah. (Daryono, 2001)

2.1.4. Peranan Museum

Museum Sangiran banyak sekali mempunyai peranan, di antaranya yaitu peranan terhadap ilmu pengetahuan. Peranan terhadap ilmu pengetahuan itu antara lain;

1. Memberikan nilai-nilai pendidikan dan pengetahuan yang ada di Museum Sangiran
2. Menambah pengalaman dan mengetahui lokasi Museum Sangiran di kabupaten Sragen
3. Memberikan pengetahuan tentang sejarah manusia jaman dahulu dan jaman sekarang.
4. Menambah pengetahuan terhadap kita bahwa pada masa saat itu bangsa Indonesia memiliki banyak sekali situs- situs manusia purba
5. Menambah wawasan.

2.1.5. Jenis dan macam Pariwisata

Ada beberapa jenis dan macam pariwisata yang kita kenal selama ini yaitu:

a. Menurut letak geografis, dimana kegiatan pariwisata berkembang:

➤ **Pariwisata Lokal (*Lokal Tourism*)**

Yang dimaksudkan dengan jenis pariwisata semacam ini adalah pariwisata setempat, yang mempunyai ruang lingkup relative sempit dan terbatas dalam tempat – tempat tertentu saja. Misal, kepariwisataan kota Bandung atau kepariwisataan di daerah DKI Jaya saja.

➤ **Pariwisata Regional (*Regional Tourism*)**

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang disuatu tempat atau daerah yang ruang lingkupnya lebih luas dibandingkan dengan “*local tourism*”, tetapi lebih sempit dibandingkan dengan “kepariwisataan nasional” (*national tourism*).

Contohnya, kepariwisataan Sumatra Utara, Bali dan lain-lain.

➤ **Kepariwisataan Nasional (*National Tourism*)**

a) **Kepariwisataan dalam arti sempit**

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang dalam wilayah suatu Negara. Pengertian sinonim dengan pengertian “pariwisata dalam negeri” atau *domestic tourism*, dimana titik berat orang yang melakukan perjalanan wisata adalah warga Negara sendiri dan orang – orang asing yang berdomisili di negara tersebut.

b) **Kepariwisataan nasional dalam arti luas**

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang dalam suatu wilayah suatu negara, selain kegiatan “*domestic tourism*” juga dikembangkan “*foreign tourism*” dimana didalamnya termasuk “*in bound tourism*” dan “*out going tourism*”.

➤ ***Regional-International Tourism***

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang disuatu wilayah internasional yang terbatas, tetapi melewati batas-batas lebih dari dua

atau tiga Negara dalam wilayah tersebut. Misalnya kepariwisataan ASEAN, Timur Tengah, Asia Selatan, Eropa Barat, dan lain-lain.

➤ *International Tourism*

Pengertian ini sinonim dengan kepariwisataan dunia (*world tourism*), yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang di seluruh Negara, termasuk di dalamnya, selain, “*regional- international tourism*”, juga kegiatan “*national tourism*”.

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah dengan mendeskripsikan, menggambarkan atau melukiskan keadaan yang diteliti secara sistematis dan dilaksanakan sesudah mendapat data – data dari observasi, wawancara, yang disajikan secara deskriptif. Metode analisa data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Penulis menggambarkan dan menjelaskan bagaimana keadaan di museum situs dayu tersebut. Penelitian ini berdasarkan dengan apa yang penulis lihat dan dari hasil wawancara dengan berbagai pihak yang bersangkutan.

3.2. Subjek penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah pada MSD (Museum Situs Dayu) Dayu yang merupakan milik dari Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran yang terletak di kabupaten Karanganyar.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain :

1. Survey lapangan (*observation*)

Survey lapangan atau observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala – gejala yang tampak pada obyek penelitian (Rachman, 1999:72).

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap fenomena – fenomena yang akan diteliti dimana peneliti melakukan pengamatan atau pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1998:146).

Pada penelitian ini yang akan diobservasi adalah bangunan – bangunan yang ada pada kawasan serta lingkungan di sekitar kawasan Museum Situs Dayu.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara atau interviu adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal (Nasution, 2001:113) .

Metode ini dilakukan kepada Balai pelestarian situs manusia purba sangiran untuk mengetahui tentang sejarah museum situsn dayu hingga ditemukannya fosil PG museum situs dayu di kecamatan Gondangrejo, kegiatan museum situs dayu pada waktu penemuan fosil, dan tindakan-tindakan yang dilakukan pemerintah setelah penemuan fosil di museum situs dayu kecamatan gondangrejo kabupaten karanganyar.

3. Studi pustaka (*study literature*)

Metode studi pustaka adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip – arsip dan termasuk juga buku – buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum – hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Rahcman, 1999 : 96).

Pada metode ini, data yang menjadi studi pustaka adalah buku-buku mengenai kepariwisataan, data – data yang terkait dengan Museum Situs Dayu , dan didukung dengan *Master Plan* dari Museum Situs Dayu kecamatan Gondangrejo kabupaten Karanganyar.

4. Metode Studi Bahan Dokumen

Teknik ini dilakukan mengumpulkan data yang bersumber dari arsip-arsip, leaflet, dokumentasi berupa foto, booklet dan catatan yang berisi tentang informasi yang dibutuhkan seperti objek – objek wisata yang akan dimasukkan pada obyek wisata yang penulis buat. Pengambilan gambar yang dilakukan oleh penulis yaitu mengambil gambar-gambar yang mengenai obyek wisata.

3.4. Alat Penelitian

Beberapa peralatan yang digunakan peneliti untuk membantu proses penelitian adalah sebagai berikut :

1. Alat Pengamatan

a. Kamera

Diperlukan untuk pendokumentasian objek penelitian, sebagai bukti telah dilakukan observasi data pada objek tersebut.

b. Alat Tulis

Alat tulis yang dipakai yaitu bolpoin, kertas, dll. Digunakan untuk pencatatan data primer dan sekunder dari hasil observasi lapangan.

2. Alat Analisa

Master Plan Museum Situs Dayu dan tampak bangunan (foto)

3. Lain – lain

Sepeda motor sebagai alat mobilisasi peneliti termasuk dalam hal yang cukup dibutuhkan untuk mempermudah pengumpulan data dari seluruh kawasan.

3.5 Hasil Penelitian

Dari hasil analisa data yang telah dilakukan diatas, maka dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi, Museum Situs Dayu terdapat bangunan yang masih dimanfaatkan untuk kegiatan Xkavasi, seperti penelitian dan penemuan.

2. Dari hasil Wawancara, Museum situs Dayu ditidurkan atas kebijakan pemerintah di sebabkan karena kekurangan bahan baku sehingga mengalami kerugian. Usaha pemerintah sendiri juga sudah merencanakan penyusunan masterplan pengembangan kawasan terpadu Agrowisata, Perdagangan dan Fasilitas sosial untuk mengkaji secara ilmiah kondisi potensi daerah dalam rangka meningkatkan sumber pendapatan daerah sekaligus menciptakan lapangan kerja baru bagi tenaga kerja di Kabupaten Karanganyar.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Bangunan museu situs dayu layak untuk dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai Kawasan Wisata karena memiliki potensi yang cukup, dan walaupun sudah di tidurkan tetapi masih ada kegiatan yang berada di museum situs dayu tersebut, seperti:

Museum situs Dayu memiliki nilai penting :

1. Mengandung empat jenis lapisan tanah yang potensial akan data arkeologi (lapisan lempung hitam Pucangan, Grenzbank, Pasir Fluvio-Vulkanik Kabuh, Pasir Vulkanik Notopuro.
2. Merupakan area temuan akhir yang menggambarkan fase kehidupan manusia dengan budaya pada 1,2 juta tahun yang lalu.
3. Merupakan area kegiatan ekskavasi / penelitian yang masih aktif

Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting yaitu:

1. museum situs dayu memiliki banyak potensi yaitu Letak Geografis yang strategis karena merupakan daerah hinterland Kota Solo terletak di jalur alternatif yang menghubungkan Solo – purwodadi dan berdekatan dengan Bandara Adi Sumarmo. Adanya lahan yang pemanfaatannya belum optimal yaitu tanah milik balai pelestarian situs manusia purba sangiran seluas 20 Ha. Sebagai pusat perdagangan diharapkan mampu menjadi pusat perdagangan internasional oleh karena letak yang sangat strategis dan ditunjang dengan fasilitas yang memadai seperti Bandara Internasional dan jalur lalu lintas kendaraan berupa rencana jalan Tol Solo – Semarang.
2. Dari hasil SWOT, kekuatan (*strength*) yang ada pada museum situs dayu, yaitu letaknya yang cukup strategis karena dekat dengan bandara Adi Sumarmo; lokasinya dekatnya dengan batik dayu, kantor polisi dan koramil sehingga memungkinkan keamanan cukup; dekat dengan pertokoan, pasar, dan puskesmas.
3. Dari analisis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan letaknya yang cukup strategis, sudah adanya fasilitas-fasilitas penunjang yang ada pada kawasan tersebut, kawasan museum situs dayu berpotensi untuk dijadikan sebagai kawasan wisata dengan konsep wisata GO TU nature.

Saran

1. Bagi pihak balai pelestarian situs manusia purba sangiran
 - a. Memperhatikan potensi-potensi yang ada sehingga museum situs dayu dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya sebagai kawasan wisata ke depannya.
 - b. Mengkaji kembali potensi yang ada dan mengikut sertakan peran dari masyarakat sekitar sehingga dalam rencana pembangunan ke depannya mendapatkan respon yang baik dari masyarakat dan pemerintah setempat.
 - c. Bangunan-bangunan yang ada sebaiknya lebih diperhatikan lagi, dirawat dan diperbaiki agar tidak rusak karena kondisi iklim di daerah setempat.
2. Bagi Pemerintah
 - a. Sebaiknya dari pihak pemerintah untuk lebih memantau pengembangan museum situs dayu yang memiliki potensi sebagai kawasan wisata.
 - b. Pemerintah diharapkan bisa memperhatikan warisan situs yang memiliki sejarah dan potensi wisata. Hal ini guna untuk melestarikan situs budaya.
3. Bagi Masyarakat:

Hendaknya masyarakat ikut serta untuk melestarikan warisan nenek moyang kita, untuk bersama meningkatkan perekonomian di Kecamatan gondangrejo , khususnya di wilayah sekitar museum situs dayu.

4. Bagi Mahasiswa Jurusan Arsitektur:

- a. Dengan adanya mata kuliah seminar penelitian ini, mahasiswa dapat berinteraksi dengan masyarakat luas, dan dapat mencari ilmu-ilmu di dunia luar yang tidak ada selama di bangku perkuliahan.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan mahasiswa agar dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain dan jurusan arsitektur pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 1998, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek", Jakarta: Rineka Cipta

Balai pelestarian situs manusia purba sangiran

BUMN: Jakarta.

Kementrian pendidikan dan kebudayaan

Kodhyat, H, 1996, "Sejarah Pariwisata dan Perkembangannya di Indonesia", Grasindo: Jakarta.

Nasution, S., 2001. "Metode Research (Penelitian Ilmiah)", Bumi Aksara : Jakarta

Rangkuti, F., 2001. "Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis", PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Yoeti, Oka. A, 1996. "Pengantar Ilmu Pariwisata", Angkasa : Bandung.

<http://www.google.com/pariwisata>

<http://maps.google.co.id/maps>

<http://www.karanganyar.go.id>

<http://www.wikipedia.org>

<http://www.wikipedia.org/wiki/Karanganyar/gondangrejo>